LA STAMPA TECNOLOGIA

08/04/2015 - FOTOGALLERY

Ecco i dieci artisti che dipingono con il computer





Code is Poetry

LUCA INDEMINI

Programmare e scrivere codice sono forme d'arte? Ne è convinto il digital artist Matt Ward, che nell'articolo "La poetica del codificare" spiega: "Per scrivere un grande codice ci vogliono disciplina e lavoro. È un'arte a sé stante". E gli fa eco il programmatore e poeta Richard Gabriel autore della celebre affermazione, "Code is poetry / Il codice è poesia". Come se non bastasse, Brian Eno, parlando del concetto di "musica generativa" e delle sue applicazioni musicali, afferma: "Nelle mie app il codice informatico conta quanto i suoni". Algoritmi, musica, arti visive, codice e visualizzazioni si mescolano nella computational art o arte computazionale. Andiamo alla scoperta di alcuni dei sui principali rappresentanti a livello nazionale e internazionale.



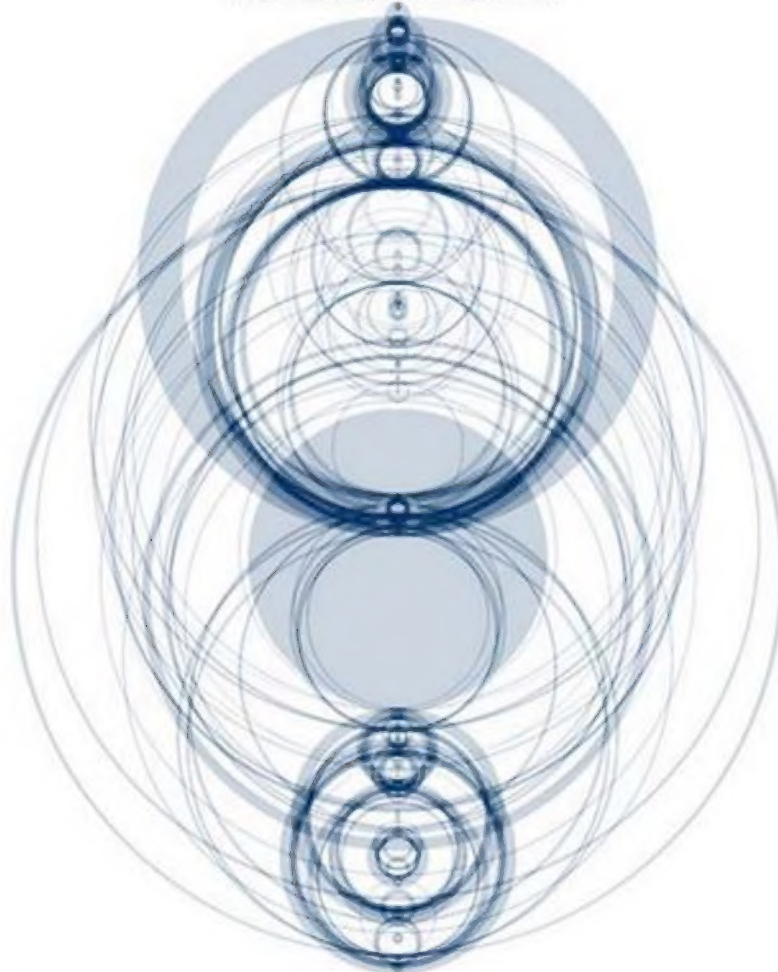
Casey Reas e 10print.org

10 PRINT CHR$(205.5+RND(1)); : GOTO 10. Una linea di codice elegante ed essenziale per i Commodore 64 genera un labirinto infinito. Il progetto**10print.org**
è stato pubblicato nel 2012 da **Casey Reas**
che attraverso i suoi lavori concettuali e minimali si propone di esplorare il mondo e le idee attraverso la lente del software. Casey è inoltre conosciuto per aver ideato, assieme a Benjamin Fry, **Processing**
, un linguaggio di programmazione open source e un ambiente di sviluppo, costruito per le arti elettroniche, la new media art e per le comunità di visual design.



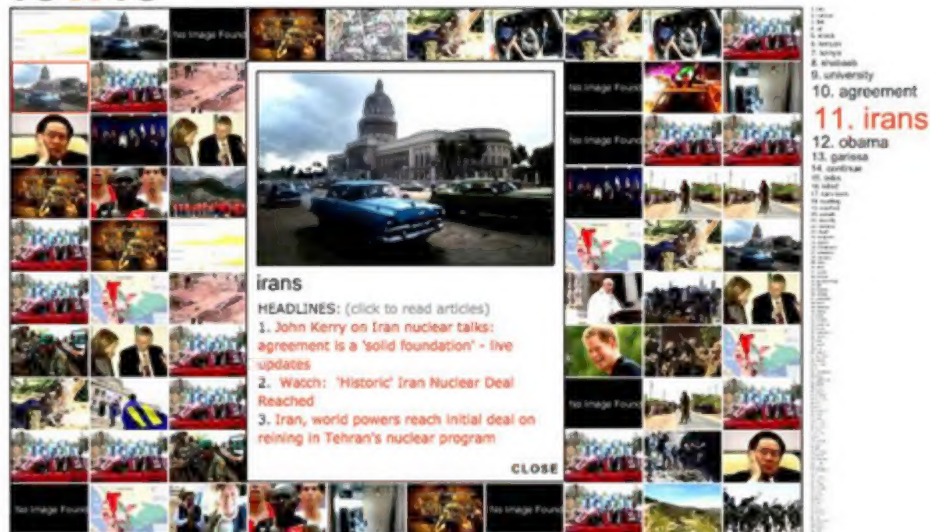
L'ocarina di Ge Wang

Ge Wang
soffia dentro uno smartphone e lo fa suonare come un'**Ocarina**
; ha fondato, nell'ordine, e dirige la Princeton Laptop Orchestra, la **Stanford Laptop Orchestra**
e la sua variante "mobile", la Stanford Mobile Phone Orchestra. Musicista e programmatore cino-americano, professore nel Centro per la ricerca informatica in Musica e Acustica alla Stanford University, Ge Wang è conosciuto principalmente per aver sviluppato ChucK, un linguaggio di programmazione audio per la composizione in tempo reale e il live-coding, e come co-fondatore di**Smule**
, azienda che produce app musicali per iPhone e iPad.



Wattenberg e la forma della musica

Sempre in tema musicale c'è chi ha provato a dare una forma visiva al suono. Da Philip Glass a Vivaldi, da Mozart a Beethoven, fino ai Talking Heads, con la serie **Shape of Song**
,**Martin Wattenberg**
ha rappresentato graficamente alcune grandi composizioni della storia della musica. Per farlo ha creato un metodo di visualizzazione chiamato diagramma ad arco, che evidenzia le sequenze musicali realizzando archi traslucidi. Informatico e artista, Wattenberg è noto soprattutto per i suoi lavori di data visualization e nlla seconda metà degli anni Novanta, lavorando per SmartMoney.com, ha lasciato il segno anche nel campo dell'informazione, focalizzando la sua attenzione sulle nuove forme di giornalismo interattivo web-based.



0x10 di Jonathan Harris

10x10

è un'esplorazione interattiva delle parole e delle immagini che definiscono il tempo. O meglio un preciso istante, un'ora per l'esattezza. Si tratta di uno dei lavori dell'artista digitale americano **Jonathan Harris**
, che col suo lavoro si propone di "esplorare e spiegare il mondo umano". Ogni ora, 10x10 seleziona automaticamente le 100 principali parole e immagini che circolano in rete e le raccoglie in una griglia, in cui è possibile esplorarle una per una. Queste istantanee cucite insieme formano un arazzo fotografico in costante evoluzione che racconta la vita umana. Almeno quella che circola in Internet.



Good & Evil secondo Jason Salavon

Anche il lavoro **Good and Evil**
di **Jason Salavon**
, artista e professore di arte digitale all'Università di Chicago, si propone di offrire una fotografia del mondo, attraverso un dittico di opposti. Entrambi i pannelli contengono miniature di circa 25k, organizzate a raggiera, ma quello di sinistra raccoglie le immagini associate alle 100 parole con valenza maggiormente positiva nella lingua inglese, quello di destra invece è costruito partendo dalle 100 parole più negative. I monitor posti ai lati dei pannelli servono per aggiungere note esplicative a ogni singolo file che si analizza, spaziando dal bello allo grottesco, al terrificante.



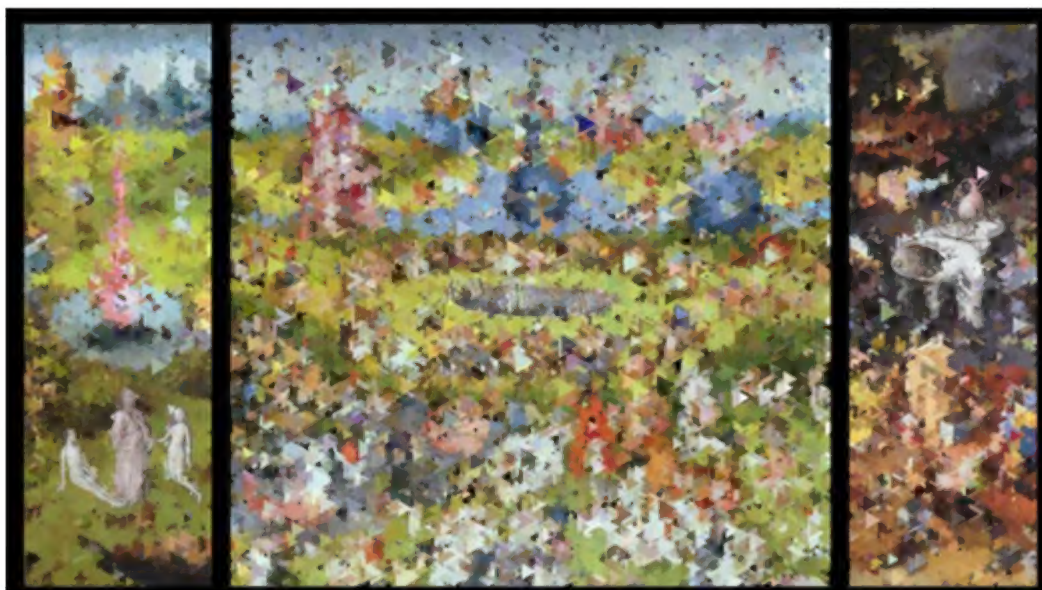
L'arte generativa di Person

Matt Person
è un artista computazionale di Brighton. I suoi sono lavori di arte generativa, nei quali l'opera d'arte è il risultato di un processo autonomo in grado di determinare le caratteristiche dell'opera stessa. Per il "Redlight Tour" dei Groove Armada ha realizzato dei live visual reattivi ai suoni, basati sul sistema kinect, progettati per trarre energia dalla stessa performance degli artisti. Inoltre ha creato una "identità generativa" per il Northern Design Festival del 2013, costruendo uno strumento in grado di trasformare brevi stringhe di testo in forme tridimensionali, usato per visualizzare i profili Twitter dei follower del festival. Particolarmente interessante il progetto**100 Abandoned Artworks**
, una sorta di tesoro nascosto di opere di arte generativa, un deposito di 100 splendide opere realizzate con Processing, assemblate da Matt Pearson.



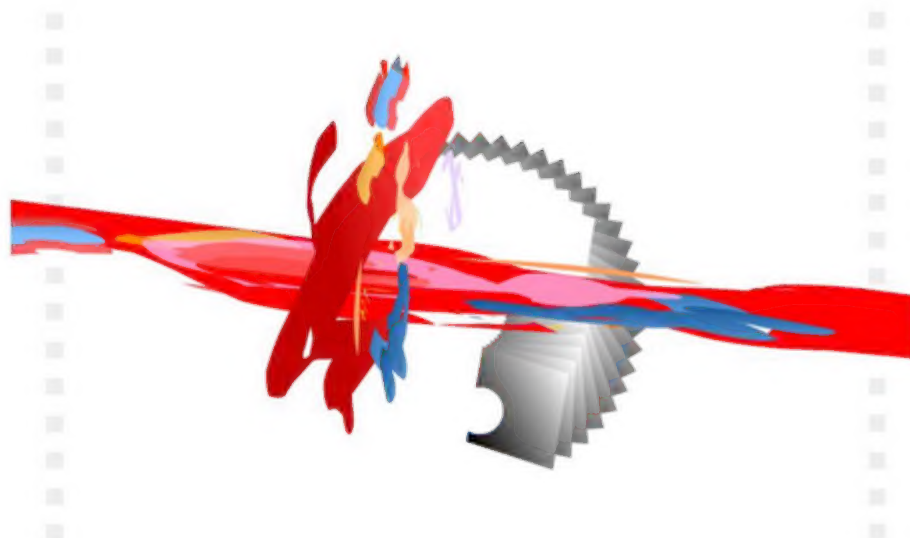
ASCII Shell Forkbomb di Jaromil

Tra i nomi italiani dell'arte computazionale più noti all'estero, spicca quello di Denis Roio, meglio noto come **Jaromil**
, hacker, programmatore di software libero, attivista e media artist. I suoi lavori sono legati alla internet art e alla software art. In quest'ultimo contesto, mscolando l'anima di hacktivist e quella dell'artista, ha realizzato il codice :(){ :|:& };: definito come "il più elegante codice **fork bomb**
mai scritto". Un codice elegante e poetico, un programma di soli 13 caratteri, che una volta avviato è in grado di mandare in tilt un computer in pochi secondi. Un altro esempio del lavoro di Jaromil è rappresentato dall'**Hascii Cam**
, un software per Linux che converte il segnale video in caratteri Ascii.



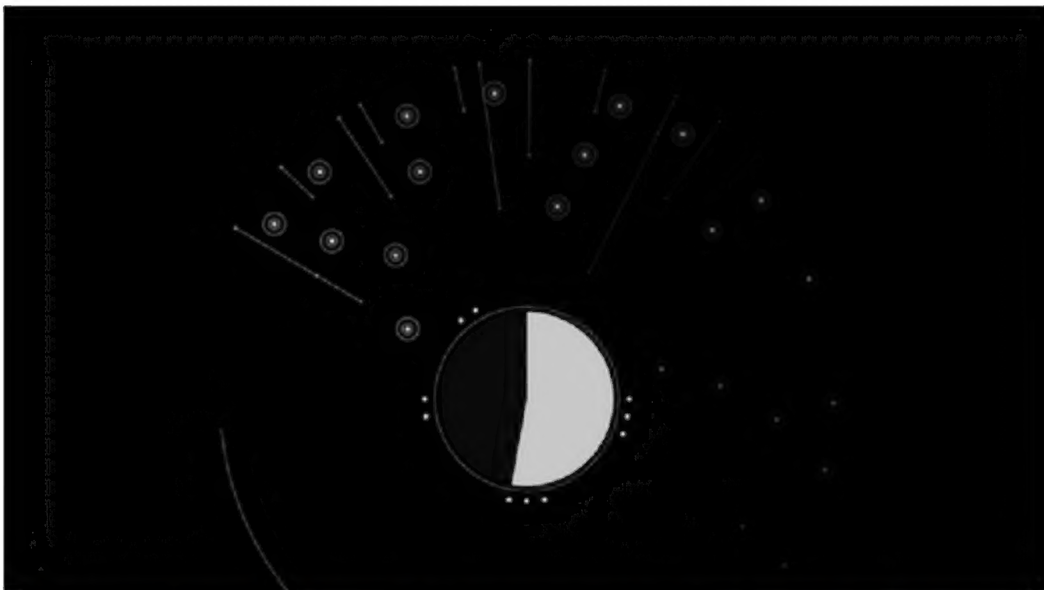
Catodo e il Giardino di Bosch

"Sono un ingegnere informatico che avrebbe voluto fare l'artista, ma non sapevo disegnare". Si descrive così Enrico "**Catodo**
" Zimuel, che si muove nei campi della software art e dall'arte generativa, affascinato dall'idea di ciclo infinito e casualità. Nel 2012 decide di sperimentare il ruolo dei Big Data nell'arte e realizza il **TweetJukeBox**
, uno speciale juke box in cui le canzoni, selezionate attraverso i tweet, vengono prese dal database di YouTube e riprodotte. In **The Bosch's Garden**
, Catodo ha realizzato un software che seleziona colori casuali da "The Garden of Earthly Delights" di Hieronymus Bosch e disegna triangoli di dimensioni casuali, che si compongono all'infinito ricomponendo il dipinto con un effetto puntinismo. L'ultima sfida è quella di realizzare lavori attraverso **Bash**
, linguaggio degli anni Sessanta, mai utilizzato per finalità artistiche.



Visu@lMusic di Maltagliati

Sergio Maltagliati
è un compositore, programmatore e artista attivo nel campo dell'arte digitale e della computer music. Il suo lavoro su segni, suoni e colori si è evoluto dalla fine degli anni Novanta ad oggi ed è culminato nel programma**autom@tedVisual_1.0**
, che crea sequenze sempre diverse di variazioni grafiche, in relazione a precise corrispondenze alle variazioni sonore. Si tratta di una programmazione apparentemente casuale, in cui il compositore detta le regole generali, ma dismette i panni di autore, diventando ascoltatore di una musica, che lui stesso non avrebbe mai concepito. Il risultato è un programma automatico e generativo che genera infinite variazioni, in cui l'ascoltatore/utente gioca un ruolo attivo, interagendo nella creazione delle differenti combinazioni sonore.



Alessandro Capozzo e il progetto Abstract-Codex

Alessandro Capozzo è un media artist e designer, che focalizza la sua ricerca artistica sulla poetica del software. Passando dal codice puro alla sua materializzazione, attraverso la realizzazione di installazioni, oggetti e hardware. Una collezione dei suoi lavori è raccolta nel progetto **Abstract-Codex**
, dove si spazia dalle stampe digitali, come "Floating clusters", in cui le immagini sono il risultato dei processi di un software generativo; a progetti come "**Ad libitum**
", pensato per generare contrappunti automatici e puramente casuali. O ancora **Talea**
, un software che genera in tempo reale un modello musicale e la sua rappresentazione grafica, il cui motore è un semplice **automa cellulare**